

KONSTRUKSI MAKNA PATH SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI INTERPERSONAL DALAM DUNIA SOSIAL VIRTUAL DI KALANGAN MAHASISWA

**(Studi Fenomenologi Makna Penggunaan Path di Kalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi
Universitas Riau)**

CONSTRUCTION MEANING OF USE SOCIAL NETWORK PATH AS VIRTUAL MEDIA COMMUNICATION

**(Phenomenology Study About the Meaning of Use Social Network For Path User
Among Students in Communication Science of University of Riau)**

Oleh :

Sofiyyah

Pembimbing: Nova Yohana, S.Sos, M.I.Kom

Fakultas Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Riau, Pekanbaru, 28132

Korespondensi : 085264470953 E-mail : sofiyyahsofi@yahoo.com

ABSTRACT

The development of the Internet gave rise to a social networking site that Path now comes into a new social network that is loved by many people, including students. The use of social networking Path as a virtual communication media raises various meanings associated with students why they chose to use the Path as a social network that is privacy. This study aims to determine the motive, meaning features Path, meaning non-verbal symbols emoticons and the meaning of friendship on the user experience among students in communication science of university of Riau.

This research method is a method of qualitative research with phenomenological approach. Informants in this study were 10 students of communication science, University of Riau who as active users of social networking Path selected using purposive technique. Data was collected through observation, interviews, and documentation. Data analysis technique includes data reduction, data presentation and conclusion and verification.

The results indicate that the motive for using the Path as a virtual communication media among students consists of a Because motive namely are trend, follow and unique, while in order to motive are information and privacy. Making of features Path as media of communications among the students consists of Path as media for the exchange of information, Path as a medium to express feelings, Path as entertainment media, Path as a medium for chatting, and Path as a medium to express themselves. Meaning of emoticons in Path as a symbol of nonverbal interaction of virtual communication media among the students to describe the expression of sad, happy, and surprised. Meaning of friendship in Path as a virtual communication medium among the students that experience a positive relationship to expand friendship

network without having to meet person directly, creating a community of like Path Group and communication science students can obtain information from the friendship that exist in Path, whereas negative friendship experiences such termination of friendships may occur as a result of the perceived discomfort and less comfortable with notice if there are other users who view his personal profile.

Keywords : Construction Meaning, Path, phenomenological, symbolic interaction.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi telah mengantarkan manusia untuk menciptakan bentuk baru dalam berinteraksi dan bersosialisasi. Pesatnya kemajuan teknologi tidak bisa dipungkiri semakin memajukan manusia, contohnya dalam hal berkomunikasi. Interaksi yang terjadi dengan adanya bantuan teknologi menjadi semakin mudah dan sangat membantu. Teknologi yang dimaksud antara lain electronic mail (e-mail), Yahoo Messenger (YM), Google talk (Gtalk), dan yang saat ini sedang marak bahkan menjadi fenomena adalah social networking site atau lebih dikenal dengan situs jejaring sosial. Namun harus diketahui bahwa fungsi sebenarnya dari jejaring sosial adalah untuk berbagi dengan sekelompok teman terpercaya dan keluarga, hal-hal yang ingin dibagikan akan jauh lebih pribadi dan lebih intim, orang akan membuka lebih banyak tentang diri mereka ketika dikelilingi oleh orang-orang yang lebih bisa dipercaya dari pada orang lain.

Berkembangnya internet memunculkan media sosial lainnya yang kini hadir menjadi sesuatu yang digemari oleh banyak kalangan. Path merupakan salah satu contoh jejaring sosial yang paling digemari saat ini dan menjadi trend baru cara bergaul oleh hampir seluruh lapisan masyarakat begitu juga dengan mahasiswa. Path saat ini sudah menjadi sebuah fenomena baru yang memudahkan seseorang

untuk memperoleh dan menyampaikan informasi kepada orang lain dalam mencari informasi yang dibutuhkan, tentunya manusia akan melakukan interaksi antara satu dengan yang lainnya melalui komunikasi virtual melalui jejaring sosial tersebut.

Path sangat populer saat ini terlebih lagi dikarenakan para pengguna sudah mulai bosan dengan jejaring sosial yang telah ada. Path adalah jurnal pintar interaktif dimana kita bisa mengetahui kegiatan seseorang sehari-hari melalui timeline kita dan bisa langsung mengomentari atau memberi emoticon pada aktifitas tersebut. Keeksklusifan dan keprivasian yang dihadirkan dalam Path juga menjadi daya tarik tersendiri terhadap jejaring sosial. Path mempunyai tagline “The smart journal that helps you share life with the ones you love” yaitu tentang hubungan yang bisa dipercaya sepanjang kehidupan seseorang, dalam satu waktu dimana hubungan dengan orang-orang diluar itu bukan relationship yang termasuk dekat. Adapun kelebihan yang dimiliki oleh Path yaitu adanya fitur music, books, movie, sleep and awake , view, Visit location, shop, chat, dan emoticon yang lebih bervariasi. Path juga memiliki 8 free filter lenses untuk mempercantik foto/ video. Ketika kita membagikan semua aplikasi yang ada di Path, maka teman kita dapat melihat cuplikan apa yang kita share di Path tersebut. Namun dengan kelebihan tersebut Path pun memiliki kekurangan yakni Path hanya

bisa di akses yang memiliki smartphone berbasis android dan iphone saja

Banyaknya kelebihan yang ditawarkan Jejaring sosial Path tersebut, tentunya membuat banyak orang termasuk mahasiswa tertarik untuk menggunakannya. Tapi apa makna penggunaan Path sebagai media komunikasi virtual di kalangan mahasiswa Ilmu Komunikasi, sehingga banyak dari mereka memilih untuk menggunakan jejaring Path sebagai media komunikasi virtual mereka, hal tersebut menjadi daya tarik penelitian ini.

Berdasarkan latar belakang yang penulis uraikan di atas, maka masalah pokok dalam penelitian ini yaitu Bagaimana Konstruksi Makna Penggunaan Jejaring Sosial Path Sebagai Media Komunikasi Virtual (Studi Fenomenologi Tentang Pemaknaan Penggunaan Jejaring Sosial Pengguna Path Di Kalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Riau)

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode kualitatif, dengan penyajian analisis secara deskriptif, dimana penelitian menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau dari cara-cara lain dari kuantifikasi (pengukuran). Penelitian kualitatif dapat menunjukkan pada penelitian tentang kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, atau hubungan kekerabatan (Arifin, 2006: 30).

Lokasi Penelitian

Berdasarkan penelitian yang ingin diteliti, maka penelitian ini dilaksanakan di Universitas Riau yang beralamat di Jalan Bina Widya km.13,5 Panam-Pekanbaru, khususnya di Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas

Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau.

Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada bulan Agustus 2014 sampai dengan Januari 2015, yang terdiri atas beberapa tahap berikut:

- Tahap I : Pengumpulan data
- Tahap II : Observasi
- Tahap III : Observasi dan wawancara
- Tahap IV : Menganalisa data
- Tahap V : Tahap laporan

Subjek Penelitian

Teknik pengambilan informan pada penelitian ini ialah menggunakan Purposive Sampling, dimana yang dijadikan sebagai anggota informan diserahkan pada pertimbangan pengumpulan data yang berdasarkan atas pertimbangannya sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian. (Sukandarrumidi, 2004: 65)

Jumlah subjek penelitian ditentukan sebanyak sepuluh orang dengan memilih 7 informan perempuan dan 3 informan laki-laki. Jumlah tersebut menurut peneliti sudah cukup sesuai dengan pendapat Dukes (dalam Creswell, 1998) yang merekomendasikan penelitian fenomenologi menggunakan 3 (tiga) hingga sepuluh. Yang menjadi subjek penelitian ialah 10 orang informan mahasiswa ilmu komunikasi tiga orang dari mahasiswa angkatan 2010 (Afifah Noor Khairani, Deddy Septian, dan Mia Rafi Irma), dua orang mahasiswa angkatan 2011 (Indah Permata Sari dan Ruth Dikta Novriskita T), dua orang mahasiswa angkatan 2012 (Tessa Julien Mahesa dan Muhammad Dandy A), serta tiga orang mahasiswa angkatan 2013 (Muhammad Fadhil, Feby Diani Bosma dan Marisa Alfiani).

Objek Penelitian

Arikunto (2010: 29) mengemukakan pengertian objek penelitian sebagai variabel penelitian, yaitu sesuatu yang merupakan inti dari problematika penelitian. Objek penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam penelitian ini ialah melihat pada konstruksi makna Path sebagai media komunikasi interpersonal dalam dunia sosial virtual di kalangan mahasiswa, dengan mengidentifikasi pada motif, pemaknaan fitur-fitur path, pemaknaan simbol non verbal emoticon path dan pemaknaan pengalaman pertemanan di dalam jejaring sosial path.

Jenis dan Sumber Data

Data Primer

Data primer dalam penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada Kriteria informan untuk melihat konstruksi makna Path sebagai media komunikasi interpersonal dalam dunia sosial virtual, yaitu: memiliki account Path , merupakan mahasiswa Ilmu komunikasi, pengguna media sosial Path yang dalam penggunaannya sudah lama menggunakan media sosial Path dalam jangka waktu 12 bulan dengan jumlah postingan moments 0 - 99 post, dan serta mengikuti secara intens atau berpartisipasi aktif dalam media sosial Path.

Data Sekunder

Data sekunder pada umumnya berbentuk catatan atau laporan data dokumentasi oleh lembaga tertentu yang di publikasikan (Ruslan, 2004: 138). Yaitu data yang didapat tidak langsung dari sumbernya dimana hal ini diambil dari arsip yang dapat memberikan data tambahan yang dapat membantu peneliti seperti buku, artikel pada majalah ataupun surat kabar, dan situs internet.

Teknik Pengumpulan Data

Wawancara

Teknik wawancara digunakan untuk mewawancarai para informan,

yakni sebanyak 10 orang informan mahasiswa ilmu komunikasi tiga orang dari mahasiswa angkatan 2010 (Afifah Noor Khairani , Deddy Septian, dan Mia Rafi Irma), dua orang mahasiswa angkatan 2011 (Indah Permata Sari dan Ruth Dikta Novriska T) , dua orang mahasiswa angkatan 2012 (Tessa Julien Mahesa dan Muhammad Dandy A) , serta tiga orang mahasiswa angkatan 2013 (Muhammad Fadhil, Feby Diani Bosma dan Marisa Alfiani), agar memperoleh informasi mendalam konstruksi makna Path sebagai media komunikasi interpersonal dalam dunia sosial virtual di kalangan mahasiswa

Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan suatu objek dengan sistematika fenomena yang diselidiki. Observasi dapat dilakukan sesaat ataupun mungkin dapat diulang. Oleh sebab itu observasi hendaknya dilakukan oleh orang yang tepat. Dalam observasi melibatkan dua komponen, yaitu si pelaku observasi yang lebih dikenal sebagai observer, dan obyek yang akan diobservasi yang dikenal sebagai observee. (Sukandarrumudi, 2004: 69).

Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen yang dianggap perlu serta ada hubungannya dengan penelitian (Meleong, 2005: 216). Dokumen ini dapat dimanfaatkan guna kepentingan penelitian. Data-data ini berupa dokumen baik kumpulan arsip, brosur, dan foto-foto yang sepenuhnya mendukung penelitian. Dokumen-dokumen yang penulis kumpulkan dalam penelitian ini ialah berupa, profile pengguna Path, dokumentasi (berupa foto-foto), dan dokumen-dokumen lainnya yang dianggap perlu.

Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan bagian terpenting dalam penelitian. Data yang dikumpulkan akan bermakna dan berguna dalam menjawab permasalahan penelitian jika di olah dan dianalisis. Teknik analisis data yang digunakan adalah menggunakan model interaktif Miles dan huberman dalam Agus Salim (2006: 20) terdiri dari 3 langkah, yakni :

1. Reduksi data (data reduction), dalam tahap ini peneliti melakukan pemilihan, dan pemusatan perhatian untuk penyederhanaan, abstraksi, dan transformasi data kasar di peroleh.
2. Penyajian data (data display), peneliti mengembangkan sebuah deskripsi informasi tersusun untuk menarik kesimpulan dan pengambilan tindakan. Display data atau penyajian data yang lazim digunakan pada langkah ini adalah dalam bentuk teks naratif.
3. Penarikan kesimpulan dan verifikasi (conclusion drawing and verification). Peneliti berusaha menarik kesimpulan dan melakukan verifikasi dengan mencari makna setiap gejala yang diperoleh dari lapangan, mencatat keteraturan dan konfigurasi yang mungkin ada, alur kuualitas dari fenomena, dan proposisi.

Teknik Keabsahan Data

Perpanjangan Keikutsertaan

Perpanjangan keikutsertaan juga menuntut peneliti agar turun kedalam lokasi dan dalam waktu yang panjang guna mendeteksi dan memperhitungkan distorsi yang mungkin mengotori data. Selain itu perpanjangan keikutsertaan juga dimaksudkan untuk membangun kepercayaan para subjek kepada peneliti dan juga kepercayaan diri peneliti itu sendiri (Moleong, 2005:328).

Bentuk perpanjangan keikutsertaan penulis dalam penelitian ini, keterlibatan penulis secara langsung didalam proses pengumpulan data hingga semua data yang diperlukan tercukupi. Perpanjangan keikutsertaan memungkinkan penulis kembali sewaktu-waktu ketika bahan atau data yang telah terkumpul dirasa belum memenuhi syarat atau belum mencukupi untuk kebutuhan penulisan laporan.

Triangulasi

Teknik pemeriksaan keabsahan data dengan triangulasi memungkinkan peneliti untuk me-recheck temuannya dengan jalan membandingkannya dengan berbagai sumber dapat dilakukan dengan:

1. “Membandingkan data dari hasil pengamatan dengan data dari hasil wawancara.
2. Membandingkan apa yang dikatakan orang didepan umum dengan apa yang dikatakannya secara pribadi.
3. Membandingkan apa yang dikatakan orang-orang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakannya sepanjang waktu.
4. Membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan orang lain.
5. Membandingkan hasil wawancara dengan isi dokumen yang berkaitan.” (Moleong, 2005:331)

Dalam penelitian ini, penulis memeriksa keabsahan data yang ditemukan dengan membandingkan data dari hasil pengamatan dengan data dari hasil wawancara dengan para informan, membandingkan apa yang informan katakan didepan umum (didepan kaskuser lainnya) dengan apa yang dikatakannya secara pribadi ketika interview, serta membandingkan hasil wawancara dengan isi dokumen-dokumen kegiatan yang berkaitan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini penulis akan menguraikan dan membahas hasil dari observasi dan wawancara yang telah dilakukan secara langsung mengenai bagaimana konstruksi makna penggunaan jejaring sosial Path sebagai media komunikasi virtual dikalangan mahasiswa. Penulis akan membahas baik itu motif mahasiswa Ilmu Komunikasi menggunakan Path sebagai media komunikasi virtual, makna fitur-fitur Path sebagai media komunikasi virtual, makna emoticon dalam Path sebagai simbol nonverbal interaksi media komunikasi virtual dan makna pertemanan dalam Path sebagai media komunikasi virtual dikalangan mahasiswa ilmu komunikasi tersebut.

Motif Menggunakan Path Sebagai Media Komunikasi Virtual Di Kalangan Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Riau

A. Motif Karena (*Because to motive*)

Mahasiswa ilmu komunikasi menggunakan Path sebagai media komunikasi virtual di kalangan mahasiswa. berbagai alasan yang mendorong mahasiswa ilmu komunikasi untuk menggunakan Path. Motif masa lalu menjadi alasan bagi seseorang untuk mempertahankan kehidupannya, misalnya sudah tradisi atau kebiasaan. Terlihat bahwa pengaruh lingkungan seperti: trend atau terbaru, rasa ikut-ikutan dengan teman-teman dan unik menjadi salah satu motif yang mendorong mahasiswa ilmu komunikasi menggunakan Path sebagai media komunikasi virtual.

B. Motif Untuk (*In order to motive*)

Salah satu alasan menggunakan Path sebagai media komunikasi virtual karena ingin mendapatkan informasi dan bersifat privasi menjadi salah satu motif yang mendorong mahasiswa ilmu

komunikasi menggunakan Path sebagai media komunikasi virtual. Hal ini bertujuan agar mahasiswa ilmu komunikasi selalu mengetahui apa saja informasi terbaru dari mahasiswa ilmu komunikasi atau yang lainnya dan juga jejaring sosial Path ini bersifat lebih privasi dibandingkan dengan jejaring sosial lainnya.

Pemaknaan Fitur-Fitur Path Sebagai Media Komunikasi Virtual Di Kalangan Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Riau Path Sebagai Media Bertukar Informasi

Mahasiswa Ilmu Komunikasi dapat membagikan berupa informasi yakni seputar perkuliahan ataupun aktivitas yang bersifat formal dan informal. Berdasarkan hasil penelitian bahwa mahasiswa ilmu komunikasi dalam penelitian ini membagikan informasi bersifat formal dan bertukar informasi melalui fitur-fitur di Path yaitu dengan mengunggah status dan unggah foto. Seperti informasi jadwal perkuliahan dan organisasi kampus. Sedangkan informasi bersifat informal mahasiswa Ilmu Komunikasi dapat mambagikan dan bertukar informasi melalui fitur-fitur di Path yaitu menggunakan fitur awake and sleeping. Dengan menggunakan fitur ini mahasiswa ilmu komunikasi dapat memberitahukan dirinya jam berapa di tidur dan bangun ke jejaring sosial Path. Secara tidak langsung pengguna lainnya bisa mengetahui waktu dari aktifitasnya sehari-harinya dan mengetahui juga keberadaan mahasiswa Ilmu Komunikasi.

A. Path Sebagai Ungkapan Perasaan

Berdasarkan hasil penelitian bahwa mahasiswa ilmu komunikasi menggunakan Path sebagai sarana untuk mengekspresikan atau mengungkapkan perasaannya tentang kehidupan pribadi mahasiswa Ilmu Komunikasi itu sendiri,

melalui fitur-fitur di Path yaitu dengan mengunggah status dan fitur membagikan musik, digunakan mahasiswa untuk mengekspresikan perasaan dirinya dengan menggunakan lagu. Dengan fitur ini mahasiswa ilmu komunikasi dapat mengekspresikan dirinya seperti curhatan di dalam fitur status Path ini, sehingga pengguna lainnya bisa mengetahui dan bahkan mengomentari nya. Fitur status dari Path ini merupakan fitur yang banyak di gemari oleh pengguna dikarenakan fungsinya sebagai wadah untuk mengekspresikan keadaan dari pengguna tersebut.

B. Path Sebagai Media Hiburan

Berdasarkan hasil penelitian bahwa mahasiswa ilmu komunikasi menggunakan fitur mengunggah video, unggah foto, dan membagikan film sebagai media hiburan untuk dapat memberikan kesenangan bagi mahasiswa ilmu komunikasi dan selalu menjadi pilihan untuk mengisi waktu luang dan kejenuhan sehingga mahasiswa ilmu komunikasi Path menjadi nyaman untuk menggunakannya.

C. Path Sebagai Media Bercengkrama

Berdasarkan penelitian bahwa mahasiswa ilmu komunikasi menggunakan beberapa fitur untuk bercengkrama dan saling menyapa yaitu dengan mengunggah status dan membagikan musik. Mahasiswa ilmu komunikasi bisa saling berkomentar di dalam media sosial Path itu, sehingga menjadikan mereka bercengkrama dengan lebih akrab.

D. Path Sebagai Media Persentasi Diri

Berdasarkan hasil penelitian bahwa mahasiswa Ilmu Komunikasi menggunakan Path sebagai bentuk untuk mempersentasikan siapa dirinya di dalam jejaring Path dengan

menggunakan fitur unggah lokasi dan unggah foto dikarenakan mahasiswa Ilmu Komunikasi dapat mengeksistensikan dirinya di dalam media sosial tersebut. Sehingga menimbulkan perasaan senang dan bangga ketika apa yang dibagikan di Path tersebut mendapat respon dari pengguna lainnya.

Pemaknaan Emoticon Dalam Path Sebagai Simbol Nonverbal Interaksi Media Komunikasi Virtual Di Kalangan Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Riau

Emoticon Ekspresi Sedih
Merupakan suatu bentuk simbol yang mewakili perasaan pengguna di dalam media sosial yang disesuaikan dengan kebutuhannya. Emoticon sedih ini digunakan oleh mahasiswa ilmu komunikasi untuk menekankan keadaan atau suasana hati dari mahasiswa tersebut yang sedang sedih. Biasanya emoticon ini diberikan pada moment-moment di Path yang menyedihkan, seperti video, gambar, cerita sedih, gambar dengan bertuliskan quote dari teman yang baru putus cinta dan berbagai hal yang di kehidupan nyata yang dapat membuat orang gusar, kecewa, marah, sedih dan bahkan menangis dan emoticon ini mahasiswa ilmu komunikasi juga memberikan pertegasan makna yang menyatakan bahwa pengguna sedang sedih.

A. Penggunaan Emoticon Untuk Mengungkapkan Ekspresi Sedih

Merupakan suatu bentuk simbol yang mewakili perasaan pengguna di dalam media komunikasi yang disesuaikan dengan kebutuhannya. Emoticon sedih ini digunakan oleh mahasiswa ilmu komunikasi untuk menekankan keadaan atau suasana hati dari mahasiswa tersebut yang sedang sedih. Biasanya emoticon ini diberikan pada moment-moment di Path yang

menyedihkan, seperti video, gambar, cerita sedih, gambar dengan bertuliskan quote dari teman yang baru putus cinta dan berbagai hal yang di kehidupan nyata yang dapat membuat orang gusar, kecewa, marah, sedih dan bahkan menangis dan emoticon ini mahasiswa ilmu komunikasi juga memberikan pertegasan makna yang menyatakan bahwa pengguna sedang sedih.

B. Emoticon Ekspresi Untuk Mengungkapkan Senang

Emoticon senang merupakan simbol yang sangat umum. Emoticon ini awalnya dibuat supaya komunikasi tulisan jadi lebih ekspresif dan supaya tidak salah paham saat berkomunikasi lewat tulisan karena kita tahu ekspresi emosi dari pengirim pesan tulisan. Mahasiswa ilmu komunikasi menggunakan emoticon ini untuk menekankan keadaan atau suasana hati mahasiswa yang sedang senang. Biasanya emoticon ini diberikan pada moment-moment di Path seperti gambar, video, kata-kata yang lucu dan lain-lain dan juga saat ada teman yang sedang mendengarkan lagu atau menonton film yang kita suka dan berbagai hal yang di kehidupan nyata yang dapat membuat orang senyum, ketawa dan suka. Dengan emoticon ini mahasiswa juga memberikan pertegasan makna yang menyatakan bahwa pengguna sedang senang.

C. Emoticon Ekspresi Untuk Mengungkapkan Kaget

Emoticon ekspresi kaget atau dikenal dengan nama gaps ini merupakan sebuah emoticon dari ekspresi perasaan terkejut, tidak terduga, dan kaget terhadap moment-moment di Path yaitu video, gambar, kata-kata atau moment-moment lucu. Bentuk Emoticon ini seperti ditengah-tengah, karena moment-moment di Path yang diberikan emoticon kaget ini sebenarnya dapat diberikan emoticon

lain, tergantung sudut pandang mahasiswa ilmu komunikasi sebagai pengguna dalam menggunakan emoticon ini dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa tersebut pada tanggapannya tentang sesuatu hal.

Pemaknaan Pertemanan dalam Path Sebagai Media Komunikasi Virtual Di Kalangan Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Riau

Pertemanan di dalam media sosial Path dapat diartikan sebagai suatu bentuk hubungan komunikasi yang bersifat komunikasi virtual. Pertemanan yang terjalin di dalam jejaring sosial Path dapat menciptakan sebuah kedekatan dengan interaksi menggunakan bahasa verbal dan nonverbal (penggunaan emoticon) individu seolah-olah dapat merasakan interaksi secara langsung dengan teman komunikasinya. Bahkan saat ini sudah banyak dijumpai beberapa hubungan perkenalan di dunia maya berkembang meskipun masing-masing individu belum pernah mengenal sebelumnya.

A. Pengalaman Pertemanan Positif

Pengalaman dalam pertemanan di Path berbentuk hal-hal yang positif seperti kemudahan yang didapat mahasiswa ilmu komunikasi untuk menambah jaringan pertemanannya tanpa harus bertemu langsung sehingga mahasiswa ilmu komunikasi dapat dengan mudah menciptakan suatu komunitas seperti Path Group yang merupakan fitur dari Path itu sendiri dan bermanfaat bagi mereka dalam diskusi kuliah maupun hal-hal lain yang bisa memberikan kontribusi positif bagi mahasiswa ilmu komunikasi. Selain itu mahasiswa ilmu komunikasi dapat memperoleh informasi dari pertemanan yang ada di Path baik informasi mengenai perkuliahan maupun informasi lainnya. Hal ini dapat terjadi melalui komunikasi virtual di jejaring

sosial Path untuk memperluas jaringan pertemanan atau membina hubungan silaturahmi dan memperoleh informasi

B. Pengalaman Pertemanan Negatif

Pengalaman ini dapat berbentuk pemutusan hubungan pertemanan yang terjadi akibat ketidak nyamanan yang dirasakan oleh individu atau mahasiswa ilmu komunikasi yang dikarenakan oleh perkataan pada saat berkomentar atau berbalas komentar dan ketidak nyamanan ini juga disebabkan karena beberapa orang atau mahasiswa ilmu komunikasi merasa kurang nyaman dengan pemberitahuan jika ada pengguna lain yang melihat profil pribadinya sebagai pengguna serta postingan yang tidak mengenakan yang tampil pada beranda depan (home page) Path-nya atau dikenal dengan pemberitahuan

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dari data penelitian yang penulis peroleh, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Motif Menggunakan Path Sebagai Media Komunikasi Virtual di kalangan Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Riau memiliki dua motif menurut pandangan Alfred Schutz, yakni because motive dan in order to motive. Because motive atau motif karena, dimana mendorong mahasiswa ilmu komunikasi untuk menggunakan Path sebagai media komunikasi virtual bahwa pengaruh lingkungan seperti trend atau populer, rasa ikut-ikutan dengan teman-teman dan unik menjadi salah satu motif yang mendorong mahasiswa ilmu komunikasi menggunakan Path sebagai media komunikasi

virtual. Dan in order to motive atau motif untuk, dimana motif ini mendorong mahasiswa ilmu komunikasi untuk menggunakan Path sebagai media komunikasi virtual bertujuan selalu mengetahui apa saja informasi terbaru dari mahasiswa ilmu komunikasi atau yang lainnya dan juga jejaring sosial Path ini bersifat lebih privasi dibandingkan dengan jejaring sosial lainnya.

2. Perangkat komunikasi ini dilengkapi dengan kemampuan mengakses new media yang berbasis internet, dengan kebebasan fitur atau aplikasi yang ada di Path, setiap orang dapat berbagi bermacam informasi dengan content yang ada di Path. Path memiliki beberapa fitur atau aplikasi yang sering di gunakan mahasiswa ilmu komunikasi untuk melakukan komunikasi virtual. Adapun fitur path sebagai media komunikasi di kalangan mahasiswa jurusan ilmu komunikasi yakni Path sebagai media bertukar informasi, Path sebagai ungkapan perasaan, Path sebagai media hiburan, Path sebagai media bercenkrama dan Path sebagai media mempersentasi diri
3. Emoticon menjembatani pemisah antara pesan tulisan dengan percakapan tatap muka dengan memberikan gambaran kepada pembaca tentang apa yang dimaksudkan oleh penulis dengan menampilkan gambar ekspresi wajah. komunikasi yang berlangsung melalui jejaring sosial Path. Selain itu dengan menggunakan emoticon mahasiswa ilmu komunikasi

akan mampu memvisualisasikan apa yang dimaksudkan hanya menambahkannya dalam kalimat. Di dalam jejaring sosial Path terdapat tiga bagian emoticon yang sering digunakan untuk melengkapi pesan diantara mahasiswa ilmu komunikasi yaitu: emoticon ekspresi sedih, emoticon ekspresi senang dan emoticon ekspresi kaget.

4. Pertemanan di dalam jejaring sosial Path dapat diartikan

sebagai suatu bentuk hubungan komunikasi yang bersifat komunikasi virtual. Pertemanan yang terjalin di dalam jejaring sosial Path dapat menciptakan sebuah kedekatan dengan interaksi menggunakan bahasa verbal dan nonverbal (penggunaan emoticon). Path di dalam pertemanan ini menimbulkan pengalaman yang berdampak positif dan negatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- A Partanto Pius dan M. Dahlan Al Barry. 1994. *Kamus Ilmiah Populer*. Surabaya: Arkola.
- Alo Liliweri, 1991, *Memahami Peran Komunikasi Massa Dalam Masyarakat*, Bandung, P.T. Citra Aditya Bakti.
- Aw, Suranto. 2011. *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta. Graha Ilmu.
- Baswori dan Sukidin. 2002. *Metode Penelitian Perspekti Mikro: Grounded Theory, Fenomenologi, Etnometodologi, Etnografi, Dramaturgi, Interaksi Simbolik, Hermeneutik, Konstruksi Sosial, Analisis Wacana, dan Metodeologi Refleksi*. Surabaya: Insan Cendikia
- Bungin, Burhan. 2006. *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Bodomo, Adams B. 2010. *Computer Mediated Communication for Linguistics and Literacy: Technology and Natural Language Education*. Informasi Science Reference
- Dedy Mulyana, 2000. *Ilmu Komunikasi, Pengantar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Devito, Joseph, A.1997. *Human Communication*. New York: Harper Collinc Colege Publisher.
- Hasan, M. Iqbal. 2002. *Pokok-pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Jalaludin Rakhmat. 2005, *Psikologi Komunikasi*, edisi revisi. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kaplan, Andreas M dan Michael Haenlein. 2010. *User Of The World, Unite ! The Challenges And Opportunities Of Sosial Media*. Jakarta : Kompas Gramedia.
- Kuswarno, Engkus .2009. *Metodelogi Penelitian Komunikasi fenomenologi : Konsepsi, Pedoman, Dan Contoh Penelitian Fenomena Pengemis Kota Bandung* .Bandung: widya padjadjaran.
- Kurnia, Novi. 2005. *Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Media Baru: Jurnal Komunikasi Mediator Volume 6 Nomor 2*.

- Kurniawan, Deni. 2009. *Teknologi Komunikasi dan Informasi dalam Pembelajaran*. Bandung: Pendidikan Indonesia University Press
- Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual Dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Kriyantono, Rachmat. 2006. *Tekhnik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- Littlejohn, Stephen W. Foss, Karen A. *Teori Komunikasi*. 2009. Jakarta: Salemba Humanika
- Mulyana, Deddy. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*: Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Moleong, Ixey.j. 2005. *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moeliono, Anton M. 2003. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Narwoko, J. Dwi dan Suyanto, Bagong. 2004. *Sosiologi: Teks Pengantar dan Terapan*. Jakarta: Kencana.
- Patilima, Hamid. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Rahmad, Jalaludin. 2004. *Metode penelitian komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- _____. 2006. *Metode penelitian komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ruslan, Rosady. 2004. *Metode Penelitian Public Relations dan Komunikasi*. Jakarta : Grafindo Persada.
- Suwandi, Sarwiji. 2008. *SEMANTIK: Pengantar Kajian Makna*. Yogyakarta: Media Perkasa.
- Sukandarrumudi. 2004. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Sobur, Alex. 2009. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Spradley, James. 2007. *Metode Etnografi*, Jogjakarta : Tiara Wacana.
- Sukandarumidi. .2004. *Metodologi Penelitian Petunjuk Praktis Untuk Penelitian Pemula*, Yogyakarta: Gadjahh Mada University Press.
- West, R dan Lynn H. Turner. 2009. *Pengantar Teori Komunikasi : Analisis dan Aplikasi*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Widjaja. H.A.W. 2000. *Ilmu Komunikasi Pengantar Studi*. Rineka Cipta
- Von Glasserfield, E. 2005. *A constructivist approach to teaching*. In L. Steffe & J. Gale (Eds.), *Constructivism in education* (pp. 3-16). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Vardiansyah, Dani. 2004. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sumber Lain
- Faradila, Novia. 2013. *Pemanfaatan Blackberry Smartphone Sebagai New Media dalam Aktivitas Jurnalis di Surat Kabar Tribun News*. Riau. Universitas Riau.
- Andina, Hessie Putri. 2006. *Pola Penggunaan Internet dan Dampaknya terhadap Remaja*. Skripsi. Bogor: Institut Pertanian Bogor
- Kurnia, Novi. 2005. *Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Media Baru: Jurnal Komunikasi Mediator Volume 6 Nomor 2*.